



Niklas Gestrin & Markus Tangring Beata Batorska



Duos

Pohádky a Sport

DUOS je rodinná hra, ve které vybíráte páry, jež se k sobě hodí. Každé kolo musíte zvolit čtyři páry z dvanácti náhodně vyložených karet a můžete jen doufat, že vyberete ty stejné jako vypravěč. Zní to jednoduše? Uvidíte, jak vám to půjde!

Obsah hry:



116 oboustranných karet



1 karta DUOS



6 destiček hráče
6 zástěn



2 krabičky
na komponenty

1 5 10

53 bodovacích
žetonů



48 dřevěných
kostiček

GRANNA



Nechce se vám číst pravidla?
Podívejte se na videonávod.

Příprava hry

Každý hráč si vezme:

- destičku hráče (barvy nehrají roli),
- zástěnu,
- 8 dřevěných kostiček (2 od každé ze 4 barev).

Položte si destičku hráče za zástěnu (*).

Vyberte kategorii: *Pohádky*, nebo *Sport*. Z balíčku karet vyložte na stůl 12 karet do mřížky ve tvaru 4 × 3.

Destičky hráčů položte všechny stejným směrem tak, aby jejich symboly (slunce, měsíc, vlna) byly vyrovnané podle symbolů na vyložených kartách, stejně jako v příkladu na obrázku.

Bodovací žetony umístěte tak, aby na ně všichni dosáhli.

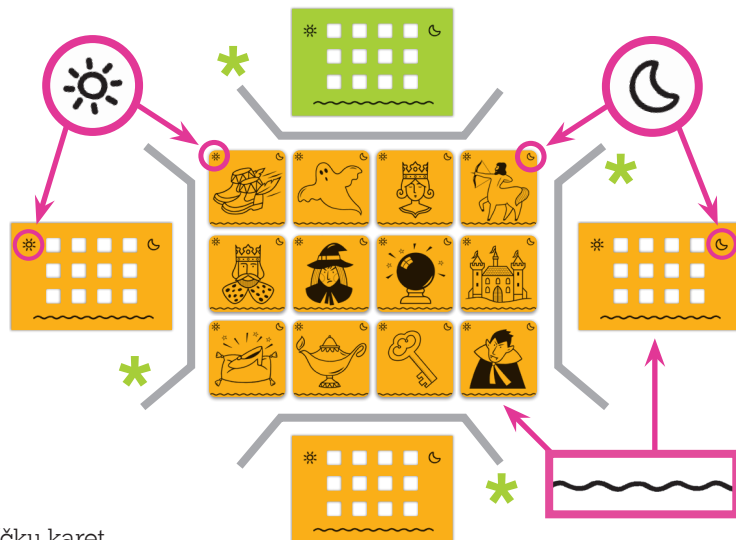
Vyberte začínajícího hráče, který se v daném tahu stane vypravěčem.

Vypravěč si vezme **kartu DUOS** a položí ji lícem nahoru před svou zástěnu.

A nyní může začít první kolo!

Průběh hry

Hra DUOS má dvě kola a každé z nich je rozdělené na tahy. V každém tahu je vypravěčem jiný hráč. Každý tedy bude vypravěčem dvakrát za celou hru. Vítězem se stává hráč, který má po druhém kole nejvyšší počet bodů.



Pokud všichni souhlasí, můžete hrát více než 2 kola, ale stále dodržujte pravidlo, aby se hráči rovnoměrně vystřídali v roli vypravěče.

Výběr párů

Podívejte se pozorně na 12 karet na stole a tajně vyberte 4 páry karet. Páry si označte na své destičce za zástěnou tak, že dáte 2 kostičky stejné barvy na 2 místa tabulky odpovídající 2 kartám, které jste zvolili jako pár. Páry vybírejte intuitivně podle svých asociací, ale snažte se označit stejné páry, které si myslíte, že zvolil vypravěč. Když všichni hráči umístí svých 8 kostiček, odkryjte zástěny. Porovnejte své páry s těmi, které zvolil vypravěč.

DŮLEŽITÉ! Při výběru párů se nesmíte domlouvat. Nesnažte se naznačovat ani jinak radit, které páry vybíráte.



Vypravěč zkontroluje páry

Vypravěč postupně přenesle své kostičky párů z destičky hráče na karty, které zvolil. Doporučujeme postupovat po jednotlivých párech, aby se jednodušeji počítaly body a vypravěč mohl vysvětlit, proč daný pár zvolil. **(Vysvětlování párů není nutné, ale může to vést k zajímavým diskusím!)** Při přenášení kostiček na karty vypravěč zároveň kontroluje, kteří další hráči zvolili stejný pár, a uděluje jim body. (Nezáleží na barvě kostiček, jimiž hráči tento pár označili. Kostičky nemusí mít stejnou barvu, jakou použil vypravěč. Důležité je, že hráči vybrali stejný pár.) Každý hráč, který zvolí stejný pár jako vypravěč, získává 1 bod. Žetony, jež hráči obdrželi jako body, položí viditelně před sebe na stůl.

DŮLEŽITÉ! Získané body ponechte před destičkami až do konce tahu. Budou potřeba ke stanovení počtu bodů, které dostane vypravěč.

Poté, co hráči dostanou body, spočítejte, kolik bodů za každého z nich dostane vypravěč:

- Pokud hráč nezvolil žádný pár nebo jen 1 stejný jako vypravěč, získává vypravěč 0 bodů.
- Pokud hráč zvolil 2 nebo 3 páry stejné jako vypravěč, získává vypravěč 1 bod.
- Pokud hráč zvolil všechny 4 páry stejné jako vypravěč, získává vypravěč 2 body.

Kolik stejných párů?	Body pro vypravěče
0–1	0
2–3	1
4	2

Příklad bodování:

Hru hrají Anna, Karel, Lenka a David. V tomto tahu je vypravěč Anna a tajně vybere tyto páry:

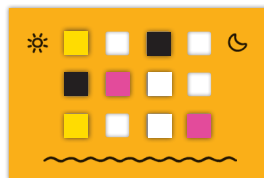
Královna a Král – oba jsou královského rodu.
Čarodějnice a Upír – jsou to záporné postavy.
Klíč a Křišťálová koule – oba předměty odkrývají tajemství.
Popelčin stříviček a Okřídlené boty – obojí je obuv.

Podíváme se, které páry zvolili ostatní hráči:



1

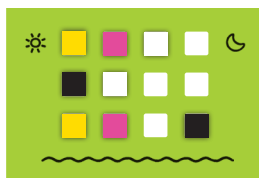
Tyto páry zvolil Karel:



Všechny 4 Karlovy páry se shodují s páry, které vybrala Anna! Karel tedy získává **4 body**.

2

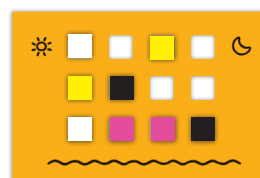
Lenka měla jiné nápady:



Bohužel se pouze jeden z Lenčiných párů (*Stříviček a Okřídlené boty*) shoduje s výběrem vypravěče. Lenka tedy získává pouze **1 bod**.

3

David si zvolil tyto páry:

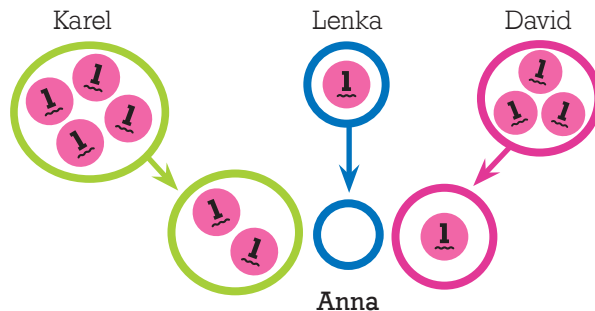


David se shodl ve 3 případech s Annou (*Královna a Král*; *Čarodějnice a Upír*; *Stříviček a Okřídlené boty*), David tedy získává **3 body**.

A teď dostává body Anna jakožto vypravěč:

Karel zvolil všechny 4 páry stejné jako Anna. Anna tedy dostává 2 body. Lenka zvolila pouze 1 stejný pár jako Anna, Anna tím nezískává žádný bod. David zvolil 3 páry stejné jako Anna, Anna tedy získává 1 bod.

Anna dohromady získává $2 + 0 + 1 = 3$ body. Tím tento tah končí.



Příprava dalšího tahu

Po sečtení bodů odeberte kostičky z destiček a karet. Vypravěč předává kartu DUOS hráči po své levici. Otočte karty (tím změníte kategorii), nebo – pokud jste tyto karty použili již z obou stran – vyložte nových 12 karet. Můžete začít hrát další tah.

Hra pokračuje stejným způsobem dvě kola, dokud se každý z hráčů nevystřídá 2× na pozici vypravěče. Samozřejmě, pokud chcete, můžete přidat další kolo nebo si také každé kolo nechat stejnou kategorií karet.

Konec hry

Po posledním kole hry si každý hráč sečte body. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů. V případě shody se vítězi stávají všichni hráči se stejným počtem bodů.



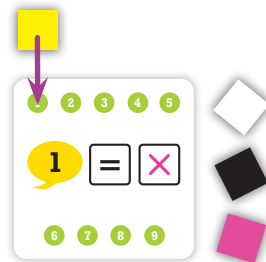
DUOS pro 2 hráče



Varianta pro dva hráče je kooperativní. Jejím cílem je vybrat stejné páry. Hraje se na 9 tahů. Pokud vyberete 3 nebo 4 stejné páry, vyhráváte tento tah! Pokud vyberete 2 nebo méně stejných párů, tento tah jste prohráli. Po 9 tazích si můžete porovnat výsledek s tabulkou.

Příprava hry

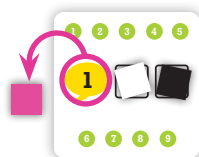
Vyberte 12 karet a umístěte je stejně jako v základní hře. **Kartu DUOS** umístěte poblíž těchto karet s obrázkem 2 hráčů nahoru a se 3 kostičkami na ní (1 růžová, 1 bílá, 1 černá). Aktuální číslo tahu označte žlutou kostičkou na počítadle tahů na kartě. Každý hráč si vezme destičky, zástěnu a 4 páry kostiček jako v základní hře.



Průběh hry pro 2 hráče

Jako v základní hře vyberte za zástěnou 4 páry. Hra o 2 hráčích je kooperativní, oba se snažíte zvolit stejné páry, ale nesmíte se při jejich výběru domlouvat se spoluhráčem!

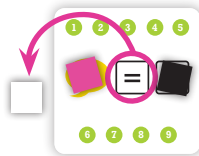
Na straně karty DUOS pro 2 hráče jsou vyznačené **tři akce**, které vám pomůžou dát spoluhráči znamení tak, abyste oba zvolili stejné páry. Každý hráč může využít pouze 1 z těchto akcí v daném tahu a nemůžete si oba v jednom tahu zvolit stejnou akci. Toto jsou 3 akce:



• SLOVO

Řekněte jedno SLOVO jako nápovědu svému spoluhráči. Odeberte z karty DUOS **růžovou** kostičku (spoluhráč si tedy tuto akci již nemůže vybrat).

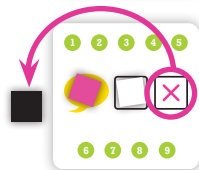
Příklad: Řeknete např. slovo *Kov* a budete doufat, že slovo spoluhráče navede k výběru stejného páru, který jste zvolili vy.



• ANO!

Z karty DUOS odeberte **bílou** kostičku a položte ji na kartu, kterou jste si v jednom z párů vybrali.

Příklad: Bílou kostičku umístíte na kartu s klíčem, čímž naznačujete, že v jednom z párů, které jste vybrali, JE karta *Klíč*.



• NE!

Z karty DUOS odeberte **černou** kostičku a položte ji na jednu z karet, kterou jste si do párů nevybrali.

Příklad: Černou kostičku umístíte na kartu s *Duchem*, čímž naznačujete, že tato karta NENÍ ani v jednom z párů, které jste vybrali.

Po každém tahu vraťte použité kostičky zpět na kartu DUOS, abyste je mohli použít znovu.

Počítání bodů

Poté, co jste oba tajně zvolili 4 páry, odkryjte destičky hráčů a porovnejte si je.

- Pokud jste vybrali 3 nebo 4 stejné páry, tento tah vyhráváte a získáváte 1 bod.
- Pokud jste vybrali pouze 2 nebo méně stejných párů, tento tah jste prohráli a bod nezískáváte.

Poté karty otočte nebo vyměňte a začněte další tah. Hra končí po 9 tazích. Počet bodů si porovnejte s tabulkou, abyste zjistili, jak jste si vedli:

0 bodů: Špatné, zkuste to znovu!

1 bod: Máte určitě na víc!

2 body: Vidíte světlo na konci tunelu.

3 body: Začíná vám to jít!

4 body: Pěkná práce!

5 bodů: Velmi dobré!

6 bodů: Excelentní!

7 bodů: Fantastické!

8 bodů: Dokonalé! Jste spřízněné duše.

9 bodů: Neuvěřitelné! To musí být telepatie.



Chybí vám komponenta, nebo máte nějakou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi vám zdarma zašleme novou!
Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!



Chyba v m komponent alebo m te nejak  poro koden ? Nap  te n m na info@dlb.sk a my v m za leme n hrady!
Hľad te in pir ciu? Chcete sa (nie len) o n     h   h   poro pr v t s d    mi nad  en mi h    mi? P  p  te sa do skupiny "Hry n s bav !"

02392/3 SK

9 bodov: Neuveriteľn ! To musí by    lepatia.

8 bodov: Dokonal ! Ste spr aznen  du e.

7 bodov: Fantastick !

6 bodov: Excelentn !

5 bodov: Veľmi dobre!

4 body: Pekn  pr ca!

3 body: Z   na sa v m dar !

2 body: Vid te svetlo na konci tunela.

1 bod: M te ur  te na viac!

0 bodov: Zle, sk  ste to znova!

Potom, ako ste obaja tajne zvolili 4 p ry, odkryte do    ky h   ov a porovn te si ich.

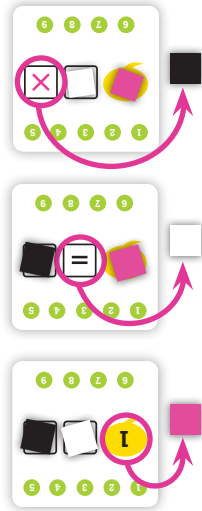
- Ak ste vybrali 3 alebo 4 rovn k  p ry, toto kolo vyh  v te a ziskav te 1 bod.
- Ak ste vybrali iba 2 alebo menej rovn k ch p rov, toto kolo ste prehrali a bod neziskav te.

Potom karty oto  te alebo vyme  te a z    te d    e kolo. H ra kon   po dev    ch tahoch.

Po  t bodov si porovn te s tabuľkou, aby ste zistili, ako ste si viedli:

Po    nie bodov

Po ka  dom tahu vr   te pou     kocky sp   na kartu DUOS, aby ste ich mohli pou     znova.



• **SLOVO**
Povedzte jedno SLOVO ako pomoc svojmu spoluhr   ovi. Odober te z karty DUOS ru  ov  kocku (spoluhr    si teda t  to akciu u  nem    e vybrať).
P  klad: Povedzte napr. slovo *Kov* a budete d    t,   e toto slovo spoluhr   a navedie k v  beru rovn k  ho p ru, ktor  ste zvolili vy.

• **  NOI**
Z karty DUOS odober te **bielu** kocku a polo  te ju na kartu, ktor  ste si v jednom z p rov vybrali.
P  klad: **Bielu** kocku umiestn te na kartu *Kľ   *,   im nazna    te,   e v jednom z p rov, ktor  ste vybrali,   e karta s kľ   om.

• **NIE!**
Z karty DUOS odober te **  ernu** kocku a polo  te ju na jednu z kariet, ktor  ste si do p rov nevybrali.
P  klad: **  ernu** kocku umiestn te na kartu *Duch*,   im nazna    te,   e t  to karta NIE   e ani v jednom z p rov, ktor  ste vybrali.

Príprava ďalšieho tahu

Po spočítaní bodov odoberte kocky z dosťičiek a kariet. Rozprávač odovzdáva kartu DUOS hráčovi po svojej ľavici. Otočte karty (tým zmeníte kategóriu), alebo – ak ste tieto karty použili už z oboch strán – rozdajte 12 nových kariet. Môžete začať hrať ďalší tah.

Hra pokračuje rovnakým spôsobom dve kola, dokiaľ sa každý z hráčov nevystrieda 2× na pozícii rozprávača. Samozrejme, ak chcete, môžete pridať ďalšie kolo alebo si tiež každé kolo nechať rovnakú kategóriu kariet.

Koniec hry

Po poslednom kole hry si každý hráč spočíta body. Víťazi hráč s najvyšším počtom bodov. V prípade zhody sa víťazmi stávajú všetci hráči s rovnakým počtom bodov.



DUOS pre 2 hráčov



Príprava hry

Variant pre dvoch hráčov je kooperatívny. Jeho cieľom je vybrať rovnaké páry. Hrá sa na 9 tahov. Ak vyberiete 3 alebo 4 rovnaké páry, vyhrávate tento tah! Ak vyberiete 2 alebo menej rovnakých párov, tento tah ste prehrali. Po deviatich tahoch si môžete porovnať výsledok s tabuľkou.

Vyberte 12 kariet a umiestnite ich rovnako ako v základnej hre. **Kartu DUOS**

umiestnite blízko týchto kariet s obrázkom 2 hráčov hore a 3 kockami na nej (1 ružová, 1 biela, 1 čierna). Aktuálne číslo tahu označte žltou kockou na počítadle (1 ružová, 1 biela, 1 čierna). Každý hráč si vezme dosťičky, zástenu a 4 páry kociek ako v základnej hre.

Príbeh hry pre 2 hráčov

Ako v základnej hre vyberte za zástenu 4 páry. Hra s dvomi hráčmi je kooperatívna, obaja sa snažite zvoliť

rovnaké páry, ale nesmiete pri ich výbere komunikovať so spoluhráčom!

Na strane karty DUOS pre 2 hráčov sú vyznačené **tri akcie**, ktoré vám pomôžu dať spoluhráčovi znamenie tak, aby ste obaja zvolili rovnaké páry. Každý hráč môže využiť iba jednu z týchto akcií v danom tahu a nemôžete si obaja v jednom tahu zvoliť rovnakú akciu. Toto sú 3 akcie:

Priklad bodovania:

Hru hrajú Anna, Karol, Lenka a Dávid. V tomto tahu je rozprávačom Anna a tajne vyberie tieto páry:

Kráľovná a Kráľ – obaja sú kráľovského rodu.
Čarodejnica a Upír – sú to záporné postavy.

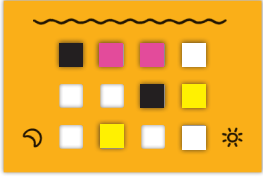
Krič a Krištalová guľa – obidva predmety odkrývajú tajomstvá.
Popoluškina črievička a Okridlené topánky – oboje je obuv.

Pozrieme sa, ktoré páry zvolili ostatní hráči:



3

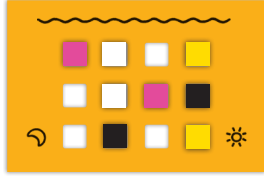
Dávid si zvolil tieto páry:



Dávid sa zhodol v 3 prípadoch s Annou (*Kráľovná a Kráľ*, *Čarodejnica a Upír*, *Črievička a Okridlené topánky*),
 Dávid teda získava **3 body**.

1

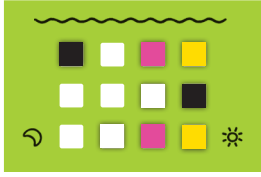
Tieto páry zvolil Karol:



Všetky 4 Karolove páry, ktoré vybrala Anna! sa zhodujú s párami, Karol teda získava **4 body**.

2

Lenka mala iné nápady:



Bohužiaľ, iba jeden z Lenkiných párov (*Črievička a Okridlené topánky*) sa zhoduje s výberom rozprávača. Lenka teda získava iba **1 bod**.

A teraz dostáva body Anna ako rozprávač:

Karol zvolil všetky 4 páry rovnaké ako Anna.

Anna teda dostáva 2 body. Lenka zvolila iba

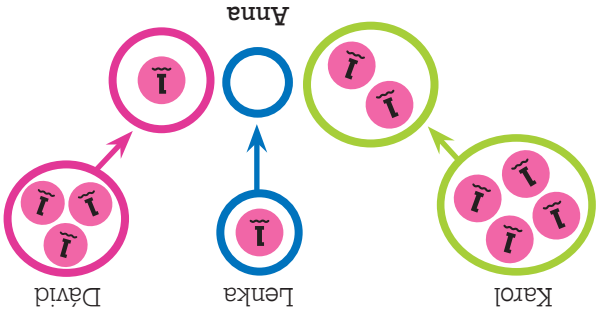
1 rovnaký pár ako Anna, Anna tým nezískava

žiadny bod. Dávid zvolil 3 páry rovnaké ako Anna,

Anna teda získava 1 bod.

Anna dohromady získava $2 + 0 + 1 = 3$ body.

Tým tento ťah končí



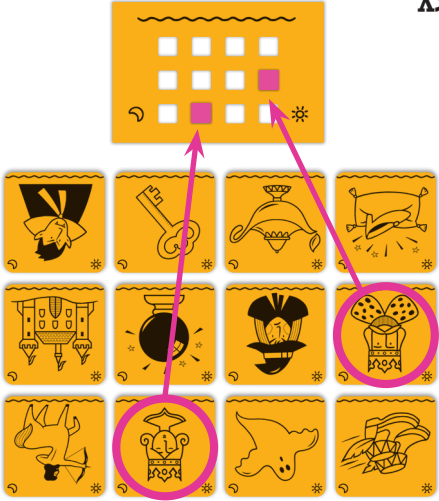
Výber párov

Pozrite sa pozorne na 12 kariet na stole a tajne vyberte 4 páry kariet. Páry si označte na svojej dosičke za zástenou tak, že dáte 2 kociky rovnakej farby na 2 miesta tabuľky zodpovedajúce 2 kartám, ktoré ste zvolili ako pár. Páry vyberajte intuitívne podľa svojich asociácií, ale snažte sa označiť rovnaké páry, ktoré si myslíte, že zvolili rozprávač. Keď všetci hráči umiestnia svojich 8 kociek, odkryte zásteny. Porovnajcie svoje páry s tými, ktoré zvolil rozprávač.

DÔLEŽITÉ! Pri výbere párov nesmiete komunikovať.

Nesnažte sa naznačovať ani inak radiť, ktoré páry vyberáte.

Rozprávač skontroluje páry



Rozprávač postupne prenesie svoje kociky párov z dosičky hráča na karty, ktoré zvolil. Odporúčame postupovať po jednotlivých pároch, aby sa jednoduchšie počítali body a rozprávač mohol vysvetliť, prečo daný pár zvolil. **(Vysvetľovanie párov nie je nutné, ale môže to viesť k zaujímavým diskusiám!)** Pri prenášaní kociek na karty rozprávač zároveň kontroluje, ktorí ďalší hráči zvolili rovnaký pár, a udeľuje im body. (Nezáleží, ktorou farbou kociek hráči tento pár označili, kociky nemusia mať rovnakú farbu, ktorú použil rozprávač. Dôležité je, že hráči vybrali rovnaký pár.) Každý hráč, ktorý zvolí rovnaký pár ako rozprávač, získava 1 bod. Zetóny, ktoré hráči dostali ako body, položia viditeľne pred seba na stôl.

DÔLEŽITÉ! Získané body nechajte pred dosičkami až do konca tahu. Budú potrebné na stanovenie počtu bodov, ktoré dostane rozprávač.

Potom, keď hráči dostanú body, spočítajte, koľko bodov za každého z nich dostane rozprávač:

- Ak hráč nezvolil žiadny pár alebo len 1 rovnaký ako rozprávač, získava rozprávač 0 bodov.
- Ak hráč zvolil 2 alebo 3 páry rovnaké ako rozprávač, získava rozprávač 1 bod.
- Ak hráč zvolil všetky 4 páry rovnaké ako rozprávač, získava rozprávač 2 body.

Koľko stejných pářů?	Body pro vyprávěče
0-1	0
2-3	1
4	2



Nechcete čítať pravidlá?
Pozrite sa na videonávod!

Príprava hry

Každý hráč si vezme:

- doštičku hráča (farby nehrajú rolu),
- zástenu,
- 8 drevených kociek (2 z každej zo 4 farieb).

Položte si doštičku hráča za zástenu (*).

Vyberte kategóriu: *Rozprávky*, alebo *Sport*. Z balíčka kariet rozdeľte na stôl 12 kariet do mriežky v tvare 4×3 .

Doštičky hráčov položte všetky rovnakým smerom tak, aby ich symboly (slnko, mesiac, vlny) boli vyrovnané

podľa symbolov na vložných kartách, rovnako ako v obrázku. Bodovacie žetóny umiestnite tak, aby na ne všetci dosiahli.

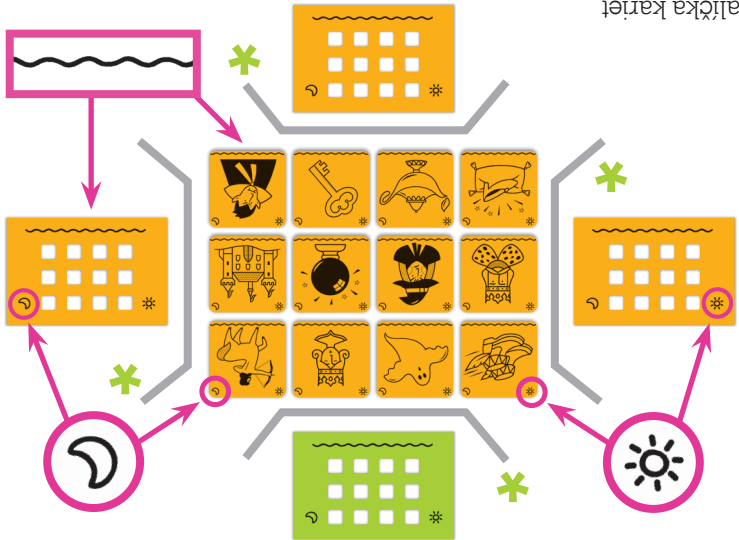
Vyberte začínajúceho hráča, ktorý sa v danom tahu stane rozprávačom. Rozprávač si vezme **kartu DUOS** a položí ju lícom hore pred svoju zástenu.

A teraz môže začať prvé kolo!

Príbeh hry

Hra DUOS má dve kola a každé z nich je rozdelené na tahy. V každom tahu je rozprávačom iný hráč. Každý teda bude rozprávačom dvakrát za celú hru. Víťazom sa stáva hráč, ktorý po druhom kole získa najvyšší počet bodov.

Ak všetci súhlasia, môžete hrať viac než 2 kola, ale stále dodržiajte pravidlo, aby sa hráči rovnomerne vysťriedali v role rozprávača.



DotyS

Rozprávký a Šport

Duos je rodinná hra, v ktorej vyberáte páry, ktoré sa k sebe hodia. V každom kole musíte zvoliť štyri páry z dvanástich náhodne vypozičených kariet a môžete len dúfať, že vyberiete tie isté ako rozprávač. Znie to jednoduché? Uvidíte, ako vám to pôjde!

Obsah hry:

- 116 obojstranných kariet
- 1 karta DUOS
- 6 doštičiek hráča
- 6 zásten
- 2 krabičky na komponenty
- 48 drevených kociek
- 53 bodovacích žetónov
- 10, 5, 1

GRANNA

Niklas Gestrin & Markus Tangring Beata Batorska